

TAITO[®]
© TAITO CORP. 1995



INSTRUCTION MANUAL

TAITO CORPORATION.

G 2 0 0 1 6 7 8 A

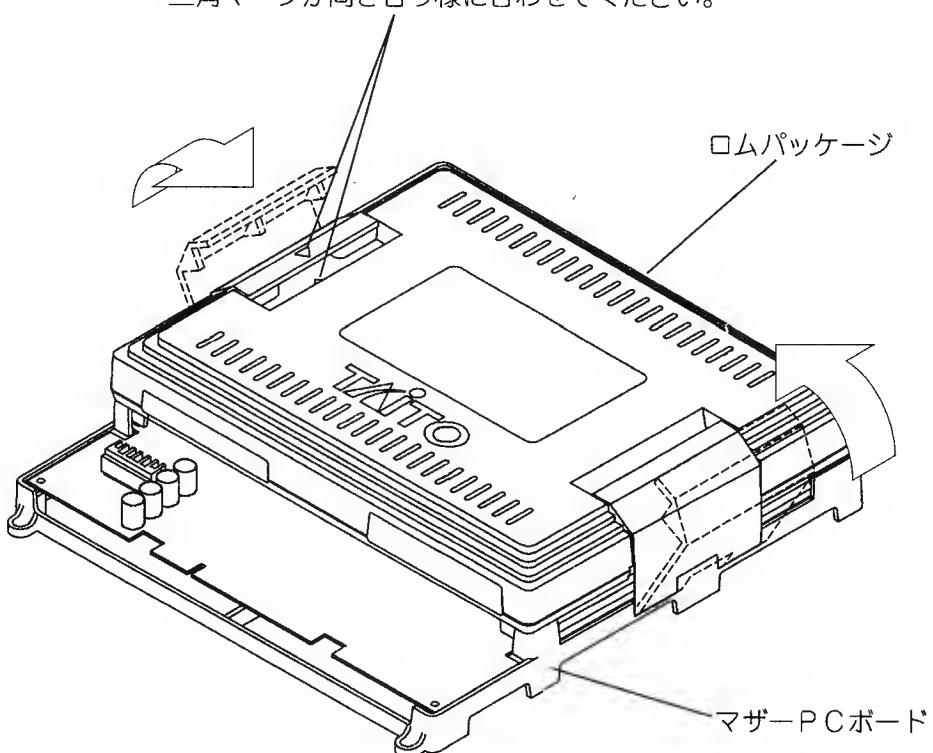
【注意事項】

- 改造作業中は、必ず電源を切ってください。
- マザーピーチボードのエッジコネクターは、JAMMA 規格（56P エッジコネクター 3.96mm ピッチ）のものを使用してください。
- 電源投入後、マザーピーチボードへの供給電源は、マザーピーチボードのコネクタ一部で指定の電圧になるように調整してください。
- 改造作業終了後、画面に「PUSH TEST SWITCH」と表示したら、電源を切らないでマザーピーチボード上のTEST SW（2ページ参照）を押してください。

【マザーピーチボードとロムパッケージの接続】

- 下図を参照に、マザーピーチボードにロムパッケージを接続してください。

マザーピーチボードのツメの三角マークとロムパッケージの三角マークが向き合う様に合わせてください。



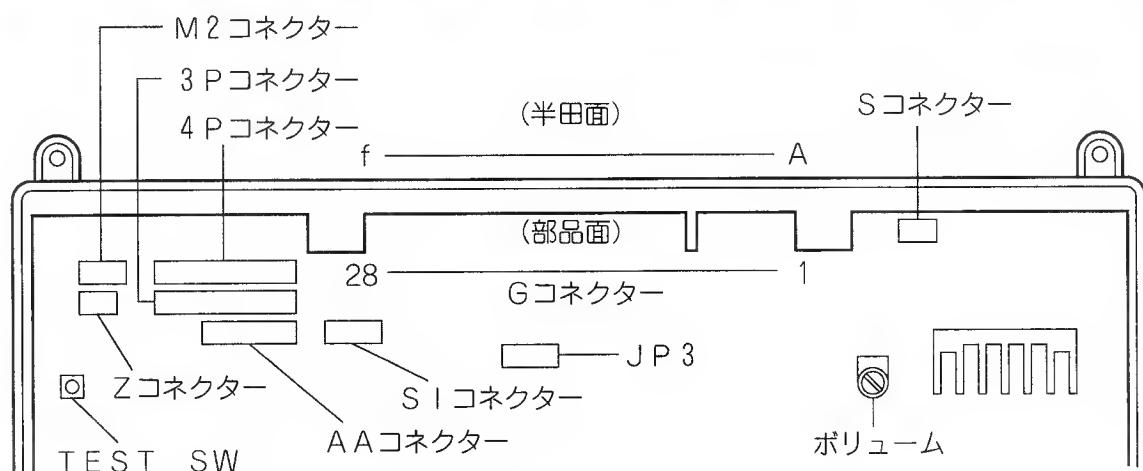
※ ロムパッケージを差し込む向きに注意してください。

【コントロールパネルの仕様】

- 8方向レバー 1×2
- ボタンスイッチ 2×2



[マザーパソコンボードの説明]



- JP3は、JOYSTICK側においてください。
- M2コネクター・3Pコネクター・4Pコネクター・Zコネクター・AAコネクター・SIコネクターの各コネクターは使用しません。

[コネクター表]

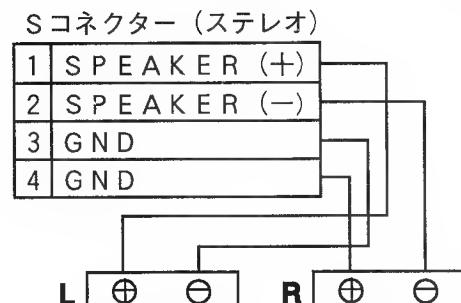
Gコネクター		J AMMA	
GND	1 A	GND	
GND	2 B	GND	
+5V	3 C	+5V	
+5V	4 D	+5V	
	5 E		
+12V	6 F	+12V	
POST	7 H	POST	
METER 1	8 J	METER 2	
LOCKOUT 1	9 K	LOCKOUT 2	
SPEAKER (+)	10 L	SPEAKER (-)	
	11 M		
VIDEO R	12 N	VIDEO G	
VIDEO B	13 P	SYNC	
VIDEO GND	14 R	SERVICE	
TEST	15 S	TILT	
COIN 1	16 T	COIN 2	
SELECT 1	17 U	SELECT 2	
1P UP	18 V	2P UP	
1P DOWN	19 W	2P DOWN	
1P LEFT	20 X	2P LEFT	
1P RIGHT	21 Y	2P RIGHT	
1P ショット	22 Z	2P ショット	
1P ボンバー	23 a	2P ボンバー	
	24 b		
	25 c		
	26 d		
GND	27 e	GND	
GND	28 f	GND	

- このPCボードには、DIP SWはありません。プレイ料金や、ゲーム内容の設定は、テストモードにて行います。

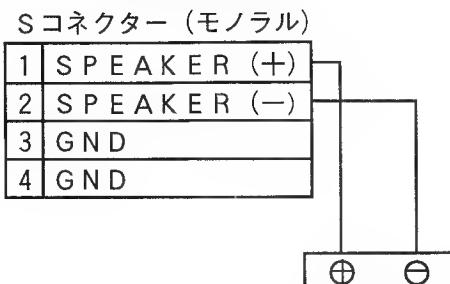
(注意事項)

基板に付いているボリュームは、音量用ボリュームではありません。出荷時に調整されているので、絶対に触らないでください。

- 下図の様にSコネクターにスピーカーを2ヶ所接続することで、ステレオとして臨場感のあるサウンドが得られます。



- モノラルで接続する場合

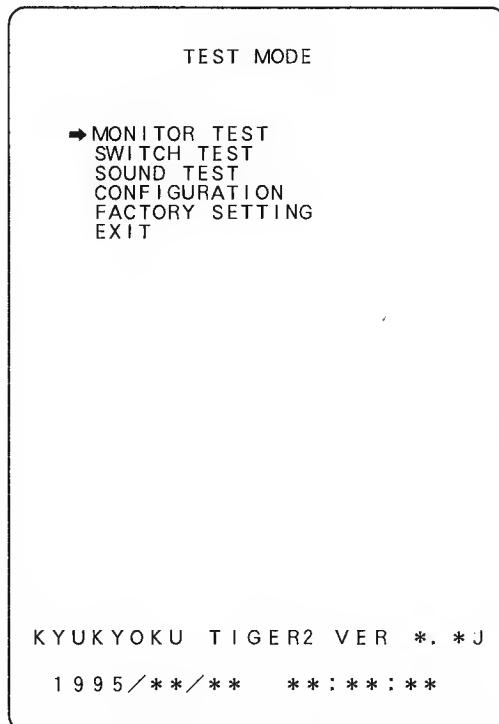


【テストモードの説明】

【テストモード】

- マザーボード上にあるTEST SWを押す（もしくはGコネクター15番ピンのTESTのラインをGNDへ接続する）とゲームモードが中断され、画面が切り替わり、テストモードに入ります。
- テストモードに入ると、下図の表示の“テストモードメインメニュー”が表示されます。1P側レバーの上下でカーソルが上下方向に移動し、1P側スタートボタンを押すことで各テスト項目に入れます。
- 各テスト項目の詳細については、次項よりの説明をご覧ください。

[注意!] クレジットがある状態でテストモードにすると、クレジットはクリアされます。



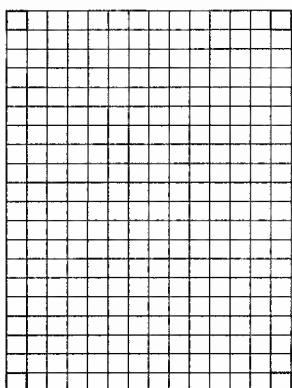
(テストモードメインメニュー)

- テストモードを終了させるには、テストモードメインメニューでEXITを選択して1Pセレクトボタンを押してください。
リセット後、ゲームモードに戻ります。

【MONITOR TEST】

クロスハッチ

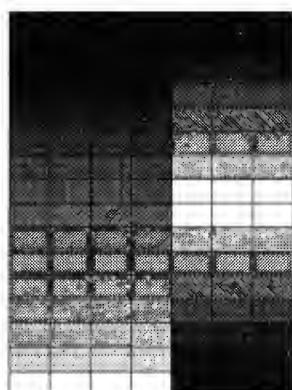
- 画面の歪みを確かめます。



- MONITOR TESTを選択すると
クロスハッチが表示されます。

カラーバー

- 画面の色合いを確かめます。



- 1P側のセレクトボタンを押す毎に、
クロスハッチ・カラーバーが交互に表
示されます。

- TEST SWを押すと、メインメニュー
に戻ります。

[SWITCH TEST]

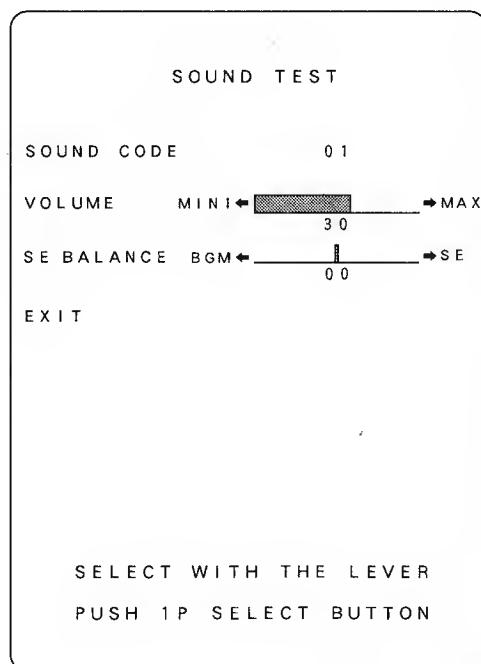
- 各スイッチの入力テストを行います。

- 各スイッチを押した時、OFFからONになれば正常
です。
- TEST SWを押すと終了し、メインメニューに戻
ります。

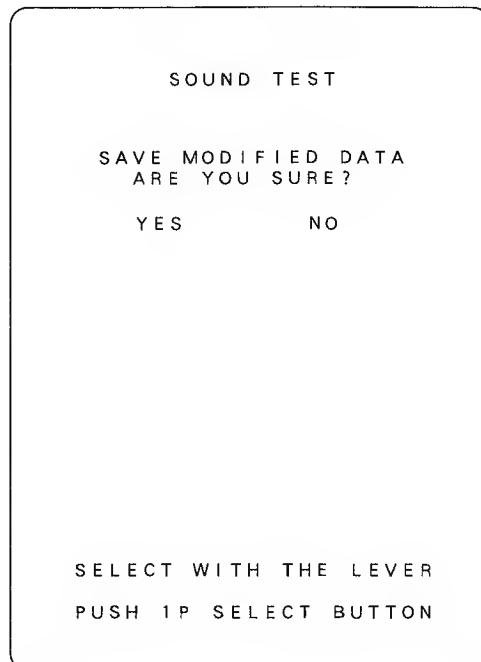
SWITCH TEST			
SERVICE	: OFF	COIN-A	: OFF
TILT	: OFF	COIN-B	: OFF
1P CONTROL			
SELECT	: OFF	SELECT	: OFF
UP	: OFF	UP	: OFF
DOWN	: OFF	DOWN	: OFF
LEFT	: OFF	LEFT	: OFF
RIGHT	: OFF	RIGHT	: OFF
SHOT-1	: OFF	SHOT-1	: OFF
SHOT-2	: OFF	SHOT-2	: OFF
2P CONTROL			
PUSH TEST SW RETURN TO MENU			

【SOUND TEST】

- ゲーム中のサウンド・効果音の音量を調整します。
- 1P側のレバーの上下で項目を選択し、左右でサウンドコード、ボリューム、及び効果音(SE)バランスの値を変更します。
- 『SOUND CODE』で効果音(SE)・BGMのテストを行えます。1P側のレバーの左右でサウンドコードを変え、1P側のセレクトボタンを押すことで、そのサウンドコードのサウンドを出力することが出来ます。
- 『VOLUME』で音量の調整を行ないます。1P側のレバーの左右で音量を変化させます。
- 『SE BALANCE』でBGMとSE(効果音)の音量のバランスが調整できます。

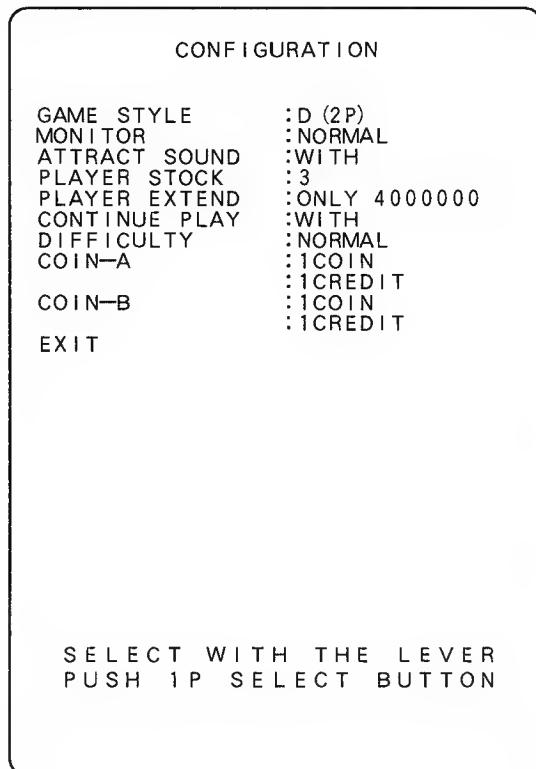


- EXITを選択して1P側のセレクトボタンを押すと下図の画面が表示されますので、変更したデータを記憶させるかどうか選択してください。1P側のレバーの左右でYESとNOを切り替えられます。変更内容を記憶させるのならYESを、そのままならNOを選択して、1P側のセレクトボタンを押してください。

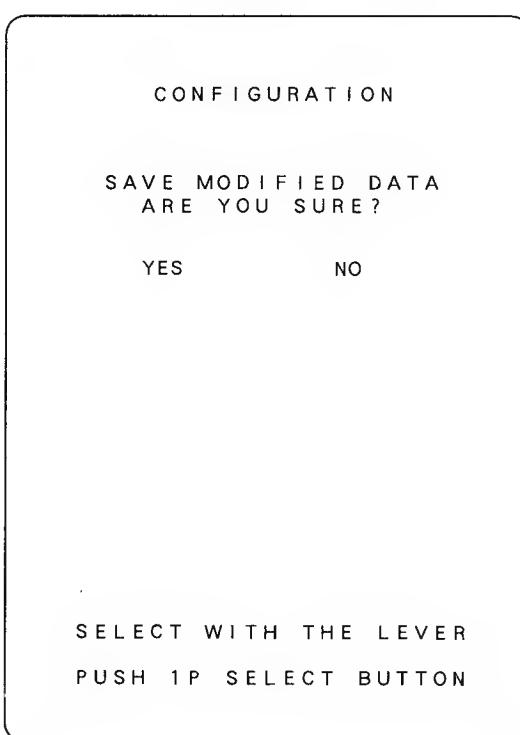


【C O N F I G U R A T I O N】

- プレイ料金、及びゲームの内容に関する設定を行います。
- 1P側のレバーの上下で項目を選択し、レバーの左右で設定内容を変えます。
- ※ コンフィグレーションの内容は、次頁を参照してください。



- EXITを選択すると下図の様に画面が表示されますので、変更されたデータを書き込むかどうか選択してください。1P側のレバーの左右でYESとNOを切り替えられます。
変更内容を記憶させるのならYESを、そのままならNOを選択して、1P側のセレクトボタンを押してください。



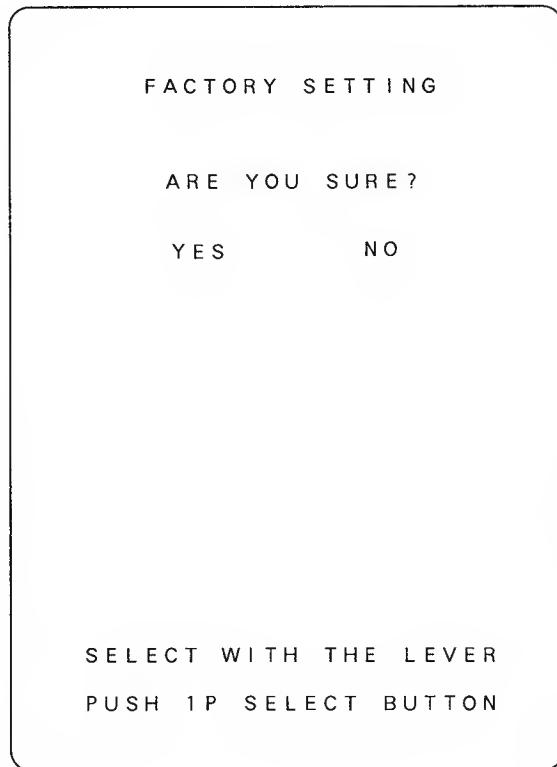
【コンフィグレーション設定表】

(*) は工場出荷設定

項目	内 容		内 容 説 明
GAME STYLE プレイヤー人数の選択	* D (2 P)		2 P 同時プレイ
	E (1 P)		1 P シングルプレイ
MONITOR 画面の状態	* NORMAL		正位置
	INVERT		上下反転
ATTRACT SOUND デモ中のサウンド設定	* WITH		デモ中サウンドを鳴らす
	WITH OUT		デモ中サウンドを鳴らさない
PLAYER STOCK プレイヤーストックの設定	1	2	
	* 3	4	
	5		
PLAYER EXTEND エクステンドボーナスの設定	* ONLY 4000000		4000000点でエクステンド
	ONLY 2000000		2000000点でエクステンド
	ONLY 6000000		6000000点でエクステンド
	NOTHING		エクステンドボーナス無し
CONTINUE PLAY コンティニュー設定の有無	* WITH		コンティニュー有
	WITH OUT		コンティニュー無
DIFFICULTY 難易度の設定	EASY		簡単
	* NORMAL		普通
	HARD		難しい
	SUPER HARD		とても難しい
COIN A	1~4 COIN (S)		工場出荷設定
	1~6 CREDIT (S)		1 COIN 1 CREDIT
COIN B	1~4 COIN (S)		工場出荷設定
	1~6 CREDIT (S)		1 COIN 1 CREDIT

【FACTORY SETTING】

- 全ての設定を工場出荷時の設定にします。
- 1P側のレバーの左右でYESとNOを切り替えられます。



- 全ての設定を工場出荷時の設定にするのであれば、YESを、そのままにするのであればNOを選択して、1P側のセレクトボタンを押してください。

【ゲームの説明】

【ゲームの概要】

- ショット、ポンバータイプの縦方向スクロールシューティングゲームです。プレイヤーは1P側か2P側のどちらでプレイするかを選択、自機を操作して、出現する敵を倒し、ステージの最後にいるボスを倒すことにより次のステージに進めます。1ゲーム、6ステージでオールラウンドクリアとなりゲームオーバーです。
- 2人同時プレーができます、途中参加も可能です。
- アイテムを取ることで、有利にゲームが進められます。
- 敵の弾を受けるとミスとなり、残機を1機失います。
- 残機が0の状態でミスすると、コンティニューとなります。又この時点で、スコアが10位以内にランキングされていると、スコア表示の下にプレイヤーの現在のランキングが表示され、ネームの入力が可能となります。

コンティニューされなかった場合はゲームオーバーとなります。

【操作方法】

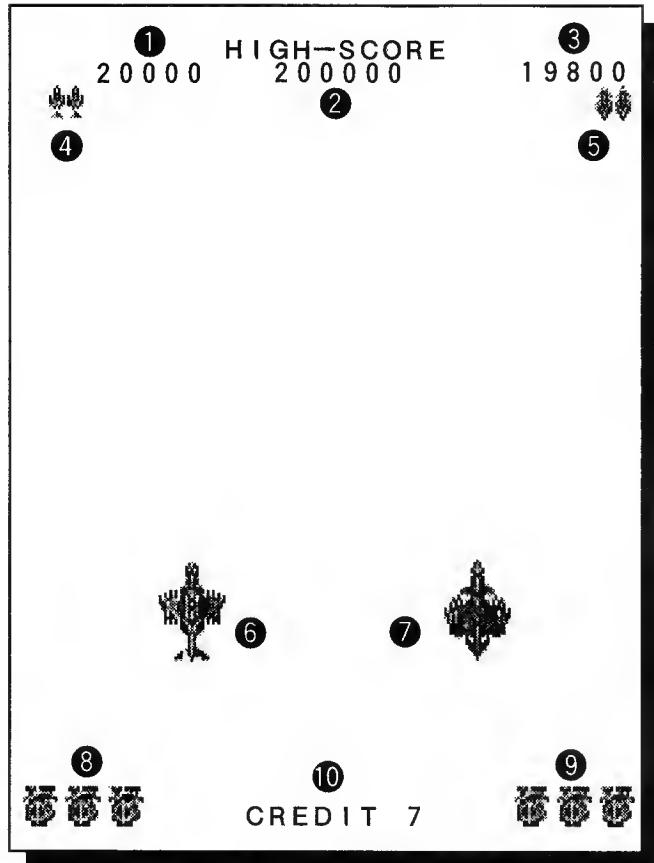
- 8方向レバーで自機の操作を行ないます。
- ショットボタンで弾を撃ち、ポンバーボタンを押すことによってポンバーが発射されます。



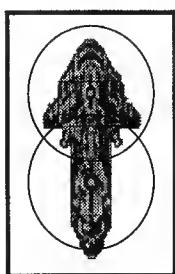
- ショットボタンを連打することによって、ショットを更にパワーアップすることが出来ます。(赤色・青色のショットアイテム選択時のみ。)
- ショットボタンを押したままにすることによってオート連射となります。ただし、上記の連打によるショットのパワーアップはしません。

【ゲーム画面説明】

- ① 1Pスコア
- ② ハイスコア
- ③ 2Pスコア
- ④ 1P側残機
- ⑤ 2P側残機
- ⑥ 1P側プレイヤー機
- ⑦ 2P側プレイヤー機
- ⑧ 1Pポンバー残数表示
- ⑨ 2Pポンバー残数表示
- ⑩ クレジット数表示



【アイテム一覧】



○左のアイテムキャリア及び、一定の敵を破壊することによって、以下のアイテムが出現します。

武器 チェンジ・ボム 関係		○武器チェンジアイテム 赤 自機ショットが前方向ショットにチェンジします。 取る毎にショットパワーが、最高3段階まで上がります。 ショットパワーがフルパワーの時に取るとボーナスとなり、 続けて取ると高得点が得られます。
		○武器チェンジアイテム 青 自機ショットが広角度方向ショットにチェンジします。 取る毎にショットパワーが、最高3段階まで上がります。 ショットパワーがフルパワーの時に取るとボーナスとなり、 続けて取ると高得点が得られます。
		○武器チェンジアイテム 緑 自機ショットが、1P側ではビーム砲十ホーミングミサイルに、 2P側ではレーザー十稻妻にチェンジします。 ショットパワーがフルパワーの時に取るとボーナスとなり、 続けて取ると高得点が得られます。
		○ボムアイテム 取る毎にボムストックが1個増えます。 また、6個目のストックからハイパーボムになります。 ハイパーボムを5個ストックした状態で取るとボーナスとなり、 続けて取ると高得点が得られます。
得点ボーナス		○ボーナスアイテム (空中) 得点が入ります。続けて取ると高得点が得られます。 得点… 100PT、200PT～900PT、1000PT、2000PT、～9000PT、 以降10000PT
		○ボーナスアイテム (地上) 得点が入ります。続けて取ると高得点が得られます。 得点… 100PT、200PT～900PT、1000PT、2000PT、～9000PT、 以降10000PT

(トラブルコールの前に)

- 正常に作動しない場合以下の様な原因がある場合もあります。確認をしてください。

[画面や、サウンドが出ない]

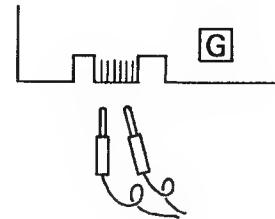
- 各電圧は正常ですか？(Gコネクター部)

+5V (1、2番 (GND) ⇄ 3、4番 (+5V))

+12V (1、2番 (GND) ⇄ 6番 (+12V))

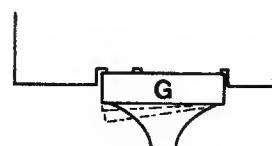
上記電圧が正常に出ていなければ調整してください。

調整が出来ない様な場合は、電源部を正常な物と交換してください。



- コネクターの仕様と接続は間違いないですか？

このゲームには JAMMA 規格仕様のコネクターを使用してください。



[時々リセット及び、画面がストップする]

- 電圧は、正常ですか？(Gコネクター部)

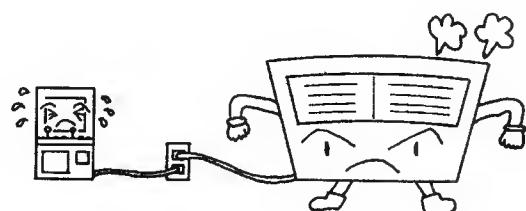
+5V (1、2番 (GND) ⇄ 3、4番 (+5V))

上記の電圧になる様に、調整してください。

調整が出来ない様な場合は、電源部を正常な物と交換してください。

- ゲーム機と同じラインの電源に始動時負荷のかかる電機製品（エアコン、冷蔵庫、自販機等）が、使用されていますか？

電源の供給場所を換えてみてください。



上記の項目を点検しても正常にならない場合は、最寄りの営業所にお問い合わせください。